BÍRÓI KÉZIKÖNYV
KIN-BALL
1. SZINT



A bírók szintjei az IKBF szerint:

***1. szint** – Jogosult önállóan dönteni országos szintű mérkőzéseken.*

***2. szint** – Jogosult országos (önállóan) és nemzetközi (asszisztens bíróként) mérkőzések vezetésére. Nem jogosult az Európa-bajnokságon vagy a világbajnokságon mérkőzéseket vezetni.*

***3. szint** – Jogosult mérkőzések vezetésére minden szinten (önállóan vagy főbíróként), beleértve az Európa-bajnokságot és a világbajnokságot is.*

A felsorolt bírói szintek minden magyar versenyen (1. szint) és az IKBF nemzetközi kinball szövetség által szervezett nemzetközi versenyeken (2. és 3. szint) érvényesek. E három osztály megszerzésének feltétele az IKBF kritériumai szerinti vizsga, amelyen a tudást és a készségeket kell igazolni.

1.0 Cél:

- Képesség a szabályok alkalmazására és a játék irányítására.
- Képesség a játékterén való gyors és hatékony mozgásra.
- Képesség a játék nyugodt, objektív és tisztességes irányítására.

2.0 A kin-ball játékvezető követelményei

- A kin-ball játékvezetőnek a következő követelményeknek kell megfelelnie:
    - Kizárólag a játéktéren történteket és helyzeteket értékeli.
    - Alaposan ismeri a játék hivatalos szabályait.
    - Minden bírói jelzést ismer.
    - Betartja a játék irányítására vonatkozó előírt eljárásokat.
    - A játékosokkal és a többi résztvevővel nyugodtan és udvariasan kommunikál.
    - Gondoskodik arról, hogy a játék a **fair play** és a játékban részt vevők kölcsönös tiszteletének szellemében folyjon.

3.0 A játék kezdete előtt

- A mérkőzés kezdete előtt a játékvezetőnek a következőket kell tennie:

    - Figyelmezteti a pontszámért felelős személyt, hogy a pontok kiosztásakor mindig először jelezze (a szám felemelésével) azt a csapatot, amelynek pontokat szándékozik kiosztani, és csak a játékvezető visszaigazolása után fordítsa meg véglegesen a számokat.

    - Ellenőriznie kell, hogy a játéktér megfelelően van-e kijelölve és biztonságos-e minden játékos számára.

    - Ellenőrizni, hogy a játékosok ne viseljenek olyan tárgyakat, amelyek sérülést okozhatnak, például karkötőket, láncokat, sapkákat vagy egyéb kiegészítőket.

- A három csapatkapitány jelenlétében sorsolja ki a csapatok színeit, és egyúttal emlékeztesse őket a játék alapvető szabályaira.

4.0 A játékvezető helyzete a játék során

4.1 A játékvezető helyzete:

Ha a támadó csapat játékosai nyilvánvalóan felkészülnek a szervára, a játékvezetőnek a következő pozíciót kell felvennie:

- A védekező négyzeten belül
- 2–3 méterre a labdától
- Körülbelül 85-90 fokos szögben a szerváló játékoshoz képest
- Térdre hajolva és kissé előrehajolva, hogy jó rálátása legyen a labdára is

4.2 Pozícióváltoztatás:

- A pozícióváltoztatást mindig futás közben hajtja végre.
- A játék során, amikor a labda pozíciója megváltozik, a játékvezető mindig a labda közelében marad (kb. 2-3 méterre a labdától).
- Pozícióját a védelmi négyzeten belül veszi fel.
- A játékvezető soha nem becsüli meg, hogy a csapat milyen taktikát fog alkalmazni (annak érdekében, hogy megkímélje magát a pályán való mozgástól).
- Amikor a labda mozgása leáll, és a támadó csapat játékosai újra felkészülnek a szervára, a játékvezetőnek újra be kell foglalnia a 4.1 pont szerinti pozícióját.

5.0 Hiba jelzése

A döntéshozatal teljes folyamata nyolc lépésből áll, amelyeket a játékvezetőnek pontosan meghatározott sorrendben kell végrehajtania.

1. A játékvezető helyes pozíciója

A játékvezető 2–3 méterre áll a labdától, derékszögben a szerváló játékoshoz képest, behajlított térdekkel és kissé előrehajolt törzzsel.

2. A játék kezdete – szerva

A játékvezető kezével a labdára mutat, és kétszer sípol. A síp hangjának két különálló jelként tisztán megkülönböztethetőnek kell lennie.

3. A szín megismétlése

A játékvezető hangosan és érthetően ismételje meg a csapat színét, hogy minden játékos tisztán hallja. Gyorsan mozogjon a játéktéren, és mindig maradjon a labda közelében (2-3 méterre).

4. Hibajelzés

A szabálytalanság észlelése után a játékvezető azonnal egyszer sípol, ezzel leállítva a játékot.

5. A hiba jelzése és bejelentése

A játékvezető megadja a megfelelő jelet, és egyidejűleg hangosan bejelenti a hiba típusát. A jelzéskor arccal a pontszámért felelős személy felé fordul. Ezután rámutat a hibát elkövető csapat színes szalagjára.

6. A labda feletti ellenőrzés átvétele

A hiba jelzése után a játékvezető gyorsan átveszi a labda feletti ellenőrzést.

7. A labda elhelyezése

A játékvezető a labdát arra a helyre helyezi, ahol az a hiba elkövetésének pillanatában volt.

8. A pontszámért felelős személy ellenőrzése

A játékvezető ellenőrzi, hogy ez a személy a megfelelő csapatnak ítélte-e a pontokat. A pontszám helyességét bólintással erősíti meg.

Ezt a 8. lépést követően a játékvezető folytatja a játék irányítását az első lépéstől kezdve

a mérkőzés végéig.

6.0 A játékvezető jelzései és a színes megkülönböztető szalagok

A játékvezető jelzéseit mindig a pontszám felé kell végrehajtani.

- A jelzéseket világosan, egyértelműen és dinamikusan kell végrehajtani, hogy azok minden játékos és tisztviselő számára érthetőek legyenek.
- A színes azonosító szalagok arra szolgálnak, hogy megjelöljék a hibát elkövető csapatot.
    - A szalagok elhelyezkedése a következő:
        - kék szalag a bal csuklón
        - fehér (szürke) szalag a jobb csuklón
        - fekete ujjú póló vagy fekete szalag a jobb karon

7.0 A játék során

A játék során a játékvezető köteles:

- **hangosan és érthetően ismételnie kell** a támadó csapat által a szervánál megadott **csapat színét**,
- gondoskodnia **a játékosok biztonságáról**, és szükség esetén figyelmeztetnie kell a labdát tartó játékosokat, hogy **hajtsák le a fejüket, és így elkerüljék az esetleges sérüléseket**,
- **teljesen pártatlanul** viselkedni minden gesztusában és szavaiban a játék egész ideje alatt.

8.0 A játék vége után

A mérkőzés befejezése után a játékvezető:

- odamegy a pontszámért felelős személyhez,
- ellenőrzi és bejegyzi a végső eredményt a fő jegyzőkönyvbe,
- aláírásával igazolja a feljegyzés helyességét.

A játékvezető jelzései:

		
1. A játék vagy a periódus kezdete	2. A játékidő vége	3. A mérkőzés vége
		
4. Szünet (Timeout)	5. Beütés	6. Visszajátsás (Replay)
		
7. A játéktéren kívül (Out)	8. Túl sok játékos a játéktéren	9. Illegális védekezés

		
10. Hiányzó kontakt	11. Megnevezési hiba	12. Ugyanaz a játékos kétszer ütött
		
13. Rövid ütés	14. Ütés lefelé	15. Labda a földön
		
16. Időhiba	17.A. Akaratlan akadályozás két játékos között = 6. Visszajátsás	17.B. Akaratlan akadályozás a játékos és a labda között = 6. Visszajátsás

		
17.C. Sportszerűtlen viselkedés	17.D. Sértő szó (szavak) vagy cselekedet, amelynek célja valakinek a megsértése vagy megbántása	18. Tiltakozható támadás (ütés)
		
19. A labda megragadása vagy a labda szöveténél vagy a cső szájánál való fogása	20. A labda illegális elmozdítása	21. Játékosok cseréje

A jelzések bemutatását a videón láthatja:

https://www.youtube.com/watch?v=y8Qu_inJYco

FIGYELEM! A videót 2018-ban forgatták, amikor kissé eltérő szabályok voltak érvényben! Néhány jelzés már nem létezik! Ezért kérjük, kövesse a kézikönyvben található utasításokat, és a videót csak útmutatóként és illusztrációként használja.

Visegrad Fund